Safari Bar

Stefan Kloß a Anna Oppolzerová

Večírky ve vyhlášeném podniku Safari Bar jsou jedním slovem LEGENDÁRNÍ. Jak velká, tak malá zvířata je nechtějí propásnout. Ale dovnitř se dostanete, jen pokud za sebou necháte čekat dostatečný počet ostatních. Zvířata ve frontě před barem se strkají, tlačí se dopředu a cení na sebe zuby. Je cestou kupředu krokodýlí kousnutí? Nebo je skunkův odér opravdu nepřekonatelný? A chameleóni ze sebe budou zřejmě dělat opičky. Dokonce i hřívy stálých lvích zákazníků se naježí, když některý z lachtanů najde novou cestu do klubu…

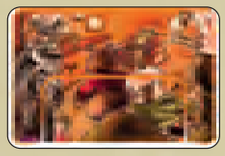
Cíl hry

Vaše zvířátka se chtějí dostat na párty. Jenže to musí uspět ve frontě u „Nebeské brány“, hlavního vchodu do baru, kde se to hemží soupeři, kteří žďuchají a koušou. Pokaždé když je v řadě pět zvířat, první dvě jsou vpuštěna do baru, zatímco poslední je vyhozeno pryč. Hráč, který dostane do baru nejvíce zvířat, vítězí.

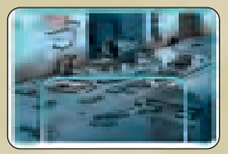
Obsah hry

48 karet zvířat (12 zvířat v každé ze čtyř barev)

2 karty Nebeské brány a Vyhození



1 karta Safari Bar

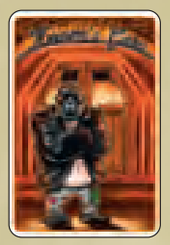


1 karta TO JE KONEC

2 souhrnné karty

Příprava hry

- Každý hráč si vezme **12 karet zvířat v jedné barvě** a zamíchá je. **4 karty si vezme do ruky** a 8 ostatních nechá poblíž **lícem dolů na dobíracím balíčku**, aniž by si je prohlížel.
- Doprostřed stolu položte karty **Nebeské brány** (s gorilou) a **Vyhození** (s nakopnutým zvířátkem) a mezi nimi nechte dost místa na **5 karet zvířat**. Téhle řadě se bude říkat **tlačenice**.
- Kousek od tlačenice položte kartu **Safari Bar** (s obrázkem baru) a kartu **TO JE KONEC** (s obrázkem temné uličky).
- Před vaší první hrou si projděte **souhrnnou kartu** a pravidla, ať víte, co které zvíře umí.



Tlačenice

Průběh hry

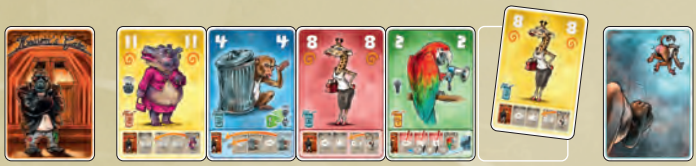
Hráč, jenž vypadá nejdivočeji, začíná hru. Hráči se střídají na tahu ve směru hodinových ručiček. Ve svém tahu hráč udělá pět akcí v tomto pořadí:

1. Zahrání jedné karty. **2.** Provedení efektu zahrané karty. **3.** Provedení „opakujících se" efektů karet. **4.** Kontrola, je-li v tlačenici 5 zvířat. **5.** Dobrání karty.

1. Zahrání jedné karty

Hráč si vybere **jednu** ze čtyř karet zvířat v ruce a umístí ji **lícem nahoru na konec tlačenice**. Pokud v tlačenici není žádné zvíře, položí se karta těsně před Nebeskou bránu.

Vysvětlení: V tlačenici se všechny zahrané karty dávají **za sebe** a tvoří tak „frontu" čekajících zvířat. Každá další karta se umístí **na konec fronty**, tedy **dál od Nebeské brány** než zvířata zahraná předtím (viz Příklad 1). V tlačenici **nikdy nemůže být více než 5 zvířat.**



Příklad 1: *Hráč zahrál žirafu a umístil ji na konec fronty.*

2. Provedení efektu zahrané karty

Hráč vyhodnotí **efekt zahrané karty**, pokud je to možné. Efekty jsou popsané níže.

Příklad 2: *Hráč posune žirafu před papouška, což je akce žirafy.*

bb1.rulebook.cze.indd 2 10. 5. 2021 11:48:38

3. Provedení „opakujících se“ efektů karet( )

Čtyři druhy zvířat mají na sobě tento symbol: . Hroch, krokodýl a zebra provedou svoji opakující se akci **v tahu každého hráče**, pokud je to možné. To samé platí pro žirafu, pokud nejde o tah, ve kterém byla vyložena (předběhne tedy vždy maximálně jedno zvíře za tah). Opakující se efekty se vyhodnotí počínaje zvířaty nejblíže u Nebeské brány a konče u Vyhození.

Příklad 3: *Opakující efekt hrocha nic nezpůsobí. Červená žirafa se posune před opici. Žlutá žirafa se už neposune, protože byla vyložena v tomto kole (a už se posouvala před papouška).*

4. Otevření Nebeské brány a Vyhození

Poté co se **vyhodnotí všechny opakující se efekty**, se zkontroluje, jestli je **v řadě 5 zvířat**. Pokud je jich **méně než 5**, nic se neděje a hned můžete přikročit k bodu 5 a vzít si kartu.

Pokud **je v tlačenici 5 zvířat**, stane se následující:

- **Dvě zvířata nejblíže Nebeské brány** jsou vpuštěna dovnitř. Dejte je lícem dolů na kartu Safari Baru. Tam zůstanou až do konce hry.
- Zvíře, které je v tlačenici **poslední** (nejdále od Nebeské brány) **je vyhozeno**. Dejte jeho kartu lícem dolů na kartu **TO JE KONEC**, kde zůstane do konce hry. Smůla, tohle zvíře se na večírek nepodívá…
- Zvířata, která zůstala v Tlačenici, se posunou k Nebeské bráně.

Pozor: Zvířata se mohou z tlačenice dostat přímo na kartu TO JE KONEC také kvůli efektům jiných zvířat. I v tomto případě se zbylá zvířata v tlačenici posouvají k Nebeské bráně.

bb1.rulebook.cze.indd 3 10. 5. 2021 11:48:39

Příklad 4: Po provedení všech opakujících se efektů zůstalo v tlačenici 5 zvířat. Nebeská brána se otevřela pro hrocha a červenou žirafu a tyto karty se dají na kartu baru (lícem dolů). Vyhozen je papoušek, který přistane na kartě TO JE KONEC (také lícem dolů).

5. Dobrání karty z dobíracího balíčku

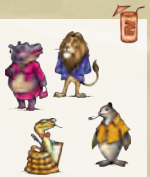
Na konci svého tahu si hráč vezme horní kartu ze svého dobíracího balíčku. Pokud už v něm žádné karty nejsou, kartu si nedobírá.

Konec hry a vítězství ve hře

Hra končí v okamžiku, kdy všichni hráči zahráli všechna zvířata. **Vyhrává hráč s nejvyšším bodovým součtem zvířat v Safari Baru.** V případě shody je vítězství sdílené.

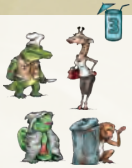
2 body:

12 Lev
11 Hrošice
9 Had
6 Lachtan



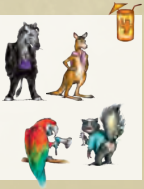
3 body:

10 Krokodýl
8 Žirafa
5 Chameleon
4 Opice



4 body:

7 Zebra
3 Klokan
2 Papoušek
1 Skunk



Symboly

Přehledové karty hráčům připomínají, co každé zvíře dělá. Informace hráči najdou i na kartách zvířat.

„Opakující se" akce zvířete: *Aktivuje se v každém tahu každého hráče.*

„Stálá" akce zvířete: *Aktivní neustále.*

Velký drsňák: *Silný a nebezpečný.*

Malý protiva: *Ne tak silný, ale zákeřný.*

Dvojník: *Využívá akce jiných zvířat.*

Předbíhač: *Tlačí se kupředu.*

Štít: *Blokuje a chrání.*

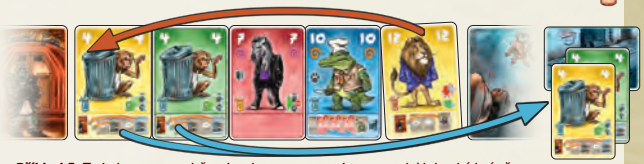
bb1.rulebook.cze.indd 4 10. 5. 2021 11:48:43

Karty zvířat

12: Lev… považuje se za jedinou opravdovou jedničku mezi zvířaty

Pokud lev nepotká jiného lva, vyděsí **všechny opice**, které okamžitě skončí na kartě TO JE KONEC. Poté se posune na **první** místo tlačenice.

Pokud už ale v tlačenici stojí jiný lev, nově vyložený lev jde okamžitě na kartu TO JE KONEC. Král je prostě jen jeden!



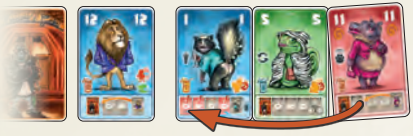
Příklad 5: *To je konec pro obě opice. Lev se posunuje rovnou k Nebeské bráně.*

Příklad 6: *Tady už je jiný lev! Nově příchozí lev okamžitě končí na kartě TO JE KONEC!*

11: Hrošice… tlustokožec, jenž zašlape do země všechny, kteří mu stojí v cestě

Hrošice se protlačí směrem k Nebeské bráně přes **všechna ostatní slabší zvířata.** Nepředběhne pouze zebru (viz Zebra).

Hrošice tuto svoji akci „opakuje“ každý následující tah každého následujícího hráče.



Příklad 7: *Hrošice předběhne všechny zvířata kromě lva.*

Příklad 8: *Právě vyložený klokan přeskočí obě hrošice. Pak se ale vyhodnotí opakující se efekt a obě hrošice předběhnou klokana.*

bb1.rulebook.cze.indd 5 10. 5. 2021 11:48:48

10: Krokodýl… si prostě prožere cestu skrz

Krokodýl sní **všechna zvířata s nižší silou než on**, která mu stojí v cestě k Nebeské bráně.

Pokud narazí na zebru, jiného krokodýla nebo silnější zvíře, okamžitě se zastaví. Sežraná zvířata odchází na kartu TO JE KONEC.

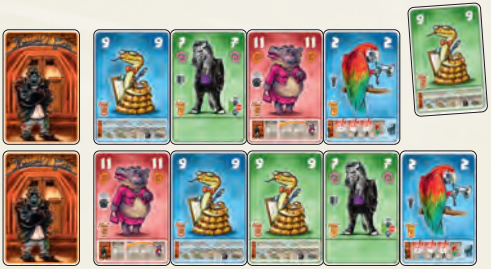
Krokodýl tuto svoji akci „opakuje“ každý následující tah každého následujícího hráče.

Příklad 9: *Krokodýl sní všechna slabší zvířata v tlačenici kromě klokana. Silnější lev totiž postup krokodýla zastaví.*

Příklad 10: *Ne úplně bystrý klokan přeskočí papouška a krokodýla. Krokodýl ho totiž hned nato sežere, když se vyhodnotí jeho opakující se efekt. Papouška krokodýl nesežere, protože je za ním a krokodýl si prožírá cestu jen kupředu.*

9: Had… miluje pořádek – jednoduše všechno má mít svoji hlavu a patu

Had po svém vyložení **seřadí všechna zvířata v tlačenici podle jejich síly**. Nejsilnější budou u Nebeské brány a nejslabší u Vyhození. Zvířata se stejnou silou nezmění vůči sobě pozici.



Příklad 11: *Zelený had dělá pořádek. Nejblíže bráně se tak ocitne hrošice, za ní bude modrý had (který tu byl dříve než zelený), pak zelený had. Nejslabší papoušek skončí jako poslední.*

bb1.rulebook.cze.indd 6 10. 5. 2021 11:48:52

8: Žirafa… nafoukaně překročí menší zvířátka

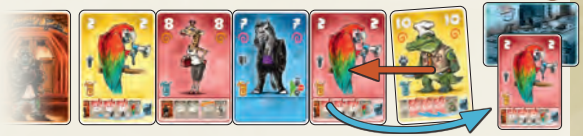
Žirafa překročí **jedno zvíře s menší silou** směrem kupředu k bráně. Pokud před ní nestojí slabší zvíře, zůstane žirafa stát.

Žirafa tuto svoji akci „opakuje" každý následující tah každého následujícího hráče (viz Příklady 2 a 3).

7: Zebra… považuje svoje pruhy za jasný signál k zastavení

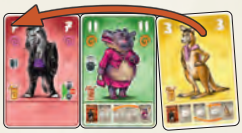
Akce zeber není „opakující se", ale **„stále aktivní"**. Jejich stálá akce je, že **blokují všechny předbíhače a velké drsňáky**. Nemůže se tak před ně protlačit hrošice, ani je nemůže sežrat krokodýl.

Díky akci zebry jsou všechna zvířata před ní chráněna před tím, aby se před ně protlačila hrošice nebo aby je sežral krokodýl.



Příklad 12: *Všechna zvířátka jsou slabší než krokodýl. Přesto jsou žlutý papoušek a žirafa ušetřeni, protože krokodýl se nedostane přes zebru. Sežere tak pouze červeného papouška.*

Příklad 13: *Když klokan přeskočí hrošici i zebru, hrošice už se nikam neprocpe. Její postup zastaví zebra.*



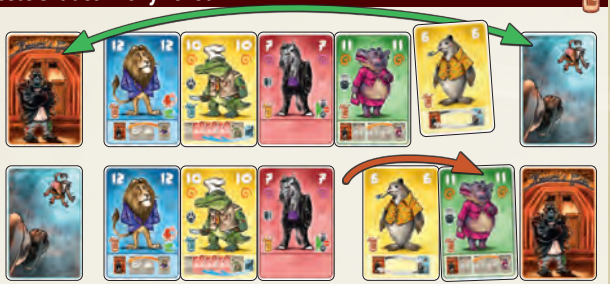
Safari Bar

bb1.rulebook.cze.indd 7 10. 5. 2021 11:48:58

6: Lachtan… prostě si udělá nový vchod

Při zahrání lachtan mezi sebou vymění karty Nebeská brána a Vyhození.

Pokud se svou akcí dostane lachtan (nechráněný zebrou) před krokodýla/hrošici, bude sežrán/předběhnut.



Příklad 14: *Lachtan vymění karty Nebeská brána a Vyhození a dostane se tak přímo na začátek tlačenice. Pak ho ovšem předběhne hrošice. Krokodýl lachtana nesežere, brání mu v tom zebra.*

5: Chameleon… se maskuje za jiné zvíře

Chameleon může provést **akci jiného zvířete, které už je v tlačenici**. Pro tuto akci (a jen pro ni) se považuje jeho síla za stejnou, jako má zvíře, které imituje.

Ale hned když dojde na „opakující se" efekty, chameleon už je zase chameleonem se silou 5.

Příklad 15: *V této situaci není chytré kopírovat hrošici. Poté co se chameleon dostane před krokodýla (hraje, jako by byl hrošice se silou 11), bude krokodýlem sežrán, protože při vyhodnocení krokodýlova „opakujícího se" efektu bude opět chameleonem se silou 5.*

bb1.rulebook.cze.indd 8 10. 5. 2021 11:49:06

4: Opice… je-li jich více pohromadě, jsou opravdu nesnesitelné

Jediná opice nemá v tlačenici žádný efekt.

Pokud ale někdo **další zahraje opici** a v tlačenici už nějaká je, opice zaženou **všechny hrošice a krokodýly** z tlačenice na kartu TO JE KONEC.

Poté se **právě zahraná opice** umístí přímo před Nebeskou bránu a opice, které už v tlačenici byly, se umístí **za ni** – avšak v opačném pořadí.

Příklad 16: *Zahraná červená opice se dostane na první místo (protože už v tlačenici byla jiná opice). Modrá a žlutá opice se posunou za ni v opačném pořadí, než ve kterém byly.*

Příklad 17: *Chameleon imituje opici. Protože tu už opice je, vyženou krokodýla i hrošici a předběhnou ostatní zvířátka. Pokud by někdo později zahrál opici, chameleon už bude chameleonem, a nikam se tak posunovat nebude.*

3: Klokan… umí parádně skákat

Klokan **přeskočí** jedno nebo dvě zvířata v řadě (podle rozhodnutí hráče). Přeskakovaná zvířata mohou mít jakoukoli sílu.

Příklad 18: *Klokan přeskočí krokodýla a zebru, a je tak díky zebře ochráněn před sežráním krokodýlem.*

bb1.rulebook.cze.indd 9 10. 5. 2021 11:49:13

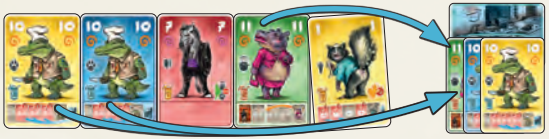
2: Papoušek… všechny štve… všechny pomlouvá… mnohými pohrdá… kohokoli zažene

Papoušek vyžene **jakékoli** zvíře podle hráčova výběru z tlačenice na kartu TO JE KONEC.

Příklad 19: *Papoušek může zahnat kterékoli zvíře. Hráč si vybere zebru a poté krokodýl sežere opice.*

1: Skunk… jeho odér je opravdu silný a on sám ho považuje za něco skutečně elegantního

Skunk odpudí všechna zvířata **dvou nejsilnějších druhů** v tlačenici, ale nikdy ne jiné skunky. Zvířata zasažená puchem odejdou na kartu TO JE KONEC.



Příklad 20: *Skunk odpudí oba krokodýly a hrošici.*

Pamatujte: Pokud chameleon imituje skunka, zůstává skunkem (se silou 1), dokud neodpudí dva nejsilnější druhy zvířat.

Art. Nr.: 60 110 5155 005
Autoři: Stefan Kloß, Anna Oppolzerová
Ilustrace: Alexander Jung

Překlad: Michal Požárek
Grafická úprava: Magda Dubová, Black Light Studio
Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

2021, REXhry.cz, www.rexhry.cz
2014, Zoch Verlag, www.zoch-verlag.com

Distributor pro ČR a SR:
Rexport, s. r. o.,
Palackého tř. 198/72,
612 00 Brno
obchod@rexhry.cz
www.facebook.com/REXhry

bb1.rulebook.cze.indd 10 10. 5. 2021 11:49:21

Safari Bar

Stefan Kloß a Anna Oppolzerová

Večierky vo vyhlásenom podniku Safari Bar sú jedným slovom LEGENDÁRNE. Ako veľké tak i malé zvieratá ich nechcú prepásť. Ale dovnútra sa dostanete iba ak za sebou necháte dostatočný počet iných záujemcov. Zvieratá vo fronte sa strkajú, tlačia sa dopredu a ceria na seba zuby. Je cestou vpred hryznutie krokodíla? Alebo je tou neprekonateľnou zbraňou skunkov smrad? A chameleón zo seba bude zase zrejme robiť opičky. Dokonca aj hrivy stálych levích zákazníkov sa zježia, keď niektorý z uškatcov nájde novú cestu do klubu…

Cieľ hry

Vaše zvieratká sa chcú dostať na párty. Na to ale musia uspieť v rade „Nebeskej brány", hlavného vchodu do baru, kde sa to hemží súpermi, ktorí sa štuchajú a hryzú. Vždy keď je v rade päť zvierat, prvé dve sú vpustené dovnútra, zatiaľ čo posledné je vyhodené preč. Hráč, ktorý dostane do baru najviac zvierať, zvíťazí.

Obsah hry

48 kariet zvierat (12 zvierat v každej zo štyroch farieb)

2 karty Nebeskej brány a Vyhodenia

1 karta Safari Bar

1 karta TO JE KONIEC

2 súhrnné karty

Příprava hry

- Každý hráč si vezme **12 kariet zvierat v jednej z farieb** a zamieša ich. **4 karty si zoberie do ruky** a 8 nechá **lícom nadol ako doberací balíček** bez toho, aby si ich prezrel.
- Doprostred stola položte karty **Nebeskej brány** (s gorilou) a **Vyhodenia** (s nakopnutým zvieratkom) a medzi nimi nechajte dosť miesta na **5 kariet zvierat**. Tento priestor sa bude nazývať **tlačenica**.
- Kúsok od tlačenice položte kartu **Safari Bar** (s obrázkom baru) a kartu **TO JE KONIEC** (s obrázkom temnej uličky).
- Pred prvou hrou si prezrite **súhrnnú kartu** a pravidlá, nech viete, čo ktoré zviera dokáže.

Tlačenica

bb1.rulebook.svk.indd 11 10. 5. 2021 11:55:55

Priebeh hry

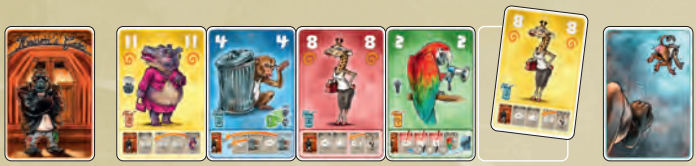
Hráč, ktorý vyzerá najdivokejšie, začína hru. Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek. Vo svojom ťahu spraví hráč päť akcií v tomto poradí:

1. Zahrá jednu kartu. **2.** Vykoná efekt zahranej karty. **3.** Vykoná „opakujúce sa" efekty kariet.
4. Kontrola 5 kariet: Otvorenie Nebeskej brány a Vyhodenie (ak je v Tlačenici 5 zvierat). **5.** Dobratie karty.

1. Zahrá jednu kartu

Hráč si vyberie **jednu** zo štyroch kariet zvierat v ruke a umiestni ju **lícom nahor na koniec tlačenice**. Ak v tlačenici nie je žiadne zviera, kartu položí tesne pred Nebeskú bránu.

Vysvetlenie: V tlačenici sa všetky zahrané karty dávajú **za seba** a tvoria tak „frontu" čakajúcich zvierat. Každá ďalšia karta sa umiestňuje **na koniec fronty**, teda **ďalej od Nebeskej brány** než zvieratá zahrané predtým (viď Príklad 1). V tlačenici **nikdy nemôže byť viac než 5 zvierat.**



Príklad 1: *Hráč zahral žirafu a umiestnil ju na koniec fronty.*

2. Vykoná efekt zahranej karty

Hráč vyhodnotí **efekt zahranej karty**, ak je to možné. Efekty sú popísané ďalej v pravidlách.

Príklad 2: *Hráč presunie žirafu pred papagája, čo je špeciálny efekt žirafy.*

bb1.rulebook.svk.indd 12 10. 5. 2021 11:55:58

3. Vykoná „opakujúce sa efekty“ kariet( )

Štyri druhy zvierat majú na sebe tento symbol: . Hroch, krokodíl a zebra vykonajú svoju opakujúcu sa akciu v **ťahu každého hráča**, ak je to možné. To isté platí pre žirafu, ak nejde o ťah, v ktorom bola vyložená (predbehne teda vždy maximálne 1 zviera za ťah). Opakujúce sa efekty sa vyhodnocujú začínajúc zvieratami najbližšie pri Nebeskej bráne a končia pri Vyhodení.

Príklad 3: *„Opakujúci sa“ efekt hrocha nič nespraví. Červená žirafa sa posunie pred opicu. Žltá žirafa sa už neposúva, pretože bola vyložená v tomto kole (a už sa posunula pred papagája).*

4. Otvorenie Nebeskej brány a Vyhodenia

Po tom ako sa **vyhodnotili všetky efekty** sa skontroluje, či v tlačenici nie je **5 zvierat**. Ak ich je **menej ako 5**, nič sa nedeje a je možné hneď prikročiť k bodu 5 a zobrať si kartu.

Ak **je v tlačenici 5 zvierat**, stane sa nasledovné:

- **Dve zvieratá najbližšie k Nebeskej bráne** sú vpustené dovnútra. Dajte ich lícom nadol na kartu Safari Baru. Tam ostanú až do konca hry.
- Zviera, ktoré je v tlačenici **posledné** (najďalej od Nebeskej brány) **je vyhodené**. Dajte jeho kartu lícom nadol na kartu **TO JE KONIEC**, kde ostane až do konca hry. Smola, toto zviera sa na večierok nepozrie…
- Zvieratá, ktoré ostali v tlačenici, sa posunú k Nebeskej bráne.

Pozor: Zvieratá sa môžu z tlačenice dostať rovno na kartu TO JE KONIEC aj priamo vďaka efektom iných zvierat. Aj v takom prípade sa ostávajúce zvieratá v tlačenici posúvajú smerom k Nebeskej bráne.

bb1.rulebook.svk.indd 13 10. 5. 2021 11:55:59

Príklad 4: *Po vykonaní všetkých opakujúcich sa efektov ostalo v tlačenici 5 zvierat. Nebeská brána sa otvorila pre hrocha a červenú žirafu a tieto karty putujú na kartu baru (lícom nadol). Vyhodený je papagáj, ktorý pristane na karte TO JE KONIEC (tiež lícom nadol).*

5. Dobratie karty z doberacieho balíčka

Na konci svojho ťahu si hráč zoberie vrchnú kartu zo svojho doberacieho balíčka. Ak už v ňom žiadne nie sú, kartu si nedoberá.

Koniec hry a víťazstvo v hre

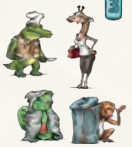
Hra končí v okamžiku, keď všetci hráči zahrali všetky zvieratá. **Vyhráva hráč s najvyšším bodovým súčtom zvierat v Safari Bare**. V prípade zhody sa o víťazstvo podelia.

2 body:

12 Lev
11 Hrošica
9 Had
6 Tuleň

3 body:

10 Krokodíl
8 Žirafa
5 Chameleón
4 Opice



4 body:

7 Zebra
3 Klokan
2 Papagáj
1 Skunk

Symboly

Prehľadové karty pripomínajú, čo každé zviera robí.
Informácie hráči nájdu aj na kartách zvierat.

„Opakujúca sa" akcia zvieraťa: *Aktivuje sa v každom ťahu každého hráča.*

„Stála" akcia zvieraťa: *Aktívna neustále.*

Veľký tvrďák: *Silný a nebezpečný.*

Malý otrava: *Nie taký silný, ale zákerný.*

Dvojník: *Využívá akcie iných zvierat.*

Predbiehač: ***Tlačí sa dopredu.***

Štít: ***Blokuje a chráni.***

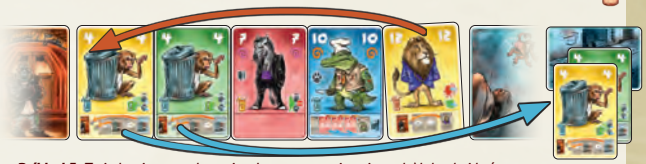
bb1.rulebook.svk.indd 14 10. 5. 2021 11:56:03

Karty zvierat

12: Lev… považuje sa za jedinú ozajstnú jednotku medzi zvieratami

Ak lev nestretne iného leva, vydesí **všetky opice,** ktoré okamžite skončia na karte TO JE KONIEC. Potom sa presunie na **prvé** miesto tlačenice.

Ak ale už v tlačenici stojí iný lev, novo vyložený lev ide okamžite na kartu TO JE KONIEC. Král je proste iba jeden!



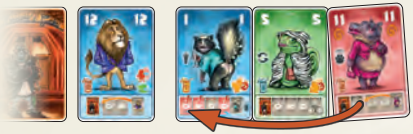
Príklad 5: *To je koniec pre obe opice. Lev sa posunie priamo k Nebeskej bráne.*

Príklad 6: *Tu už je iný lev! Novo pribudnutý lev okamžite končí na karte TO JE KONIEC!*

11: Hrošica… hrubokožec, ktorý zašliapne do zeme všetkých, ktorí mu stoja v ceste

Hrošica sa pretlačí smerom k Nebeskej bráne cez **všetky ostatné slabšie zvieratá.** Nepredbehne iba iné hrošice, leva ani zebru (viď Zebra).

Hrošica túto svoju akciu „opakuje“ každý nasledujúci ťah každého nasledujúceho hráča.



Príklad 7: *Hrošic predbehne všetky zvieratá okrem leva.*

Príklad 8: *Práve vyložený klokan preskočí obe hrošice. Potom sa ale vyhodnotí opakujúci sa efekt a obe hrošice predbehnú klokana.*

bb1.rulebook.svk.indd 15 10. 5. 2021 11:56:08

10: Krokodíl... si proste prežerie cestu skrz

Krokodíl zje **všetky zvieratá s nižšou silou**, ktoré mu stoja v ceste k Nebeskej bráne.

Ak narazí na zebru, iného krokodíla alebo silnejšie zviera ,okamžite sa zastaví. Zožrané zvieratá odchádzajú na kartu TO JE KONIEC

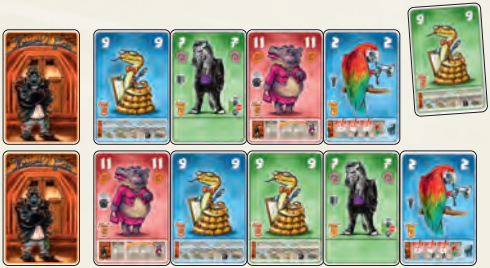
Krokodíl túto svoju akciu „opakuje" každý nasledujúci ťah každého nasledujúceho hráča.

Príklad 9: *Krokodíl zje všetky slabšie zvieratá v tlačenici okrem klokana. Len totiž jeho žravý postup zastaví.*

Príklad 10: *Nie úplne bystrý klokan preskočí papagája a krokodíla. Krokodíl ho hneď na to zožerie – keď sa vyhodnotí jeho opakujúci sa efekt. Papagája krokodíl nezožerie, pretože je za ním a krokodíl si prežiera cestu iba dopredu*

9: Had... miluje poriadok – jednoducho všetko má mať svoju hlavu a pätu

Had po svojom vyložení **zoradí zvieratá v tlačenici podľa ich sily.** Najsilnejšie budú pri Nebeskej bráne a najslabšie pri Vyhodení. Zvieratá s rovnakou silou voči sebe pozíciu nezmenia.



Príklad 11: *Zelený had robí poriadok. Najbližšie pri bráne sa tak ocitá hrošica, za ňou modrý had (bol tu skôr ako ten zelený), potom zelený had. Najslabší papagáj končí ako posledný*

bb1.rulebook.svk.indd 16 10. 5. 2021 11:56:12

8: Žirafa… nafúkane prekračuje menšie zvieratá

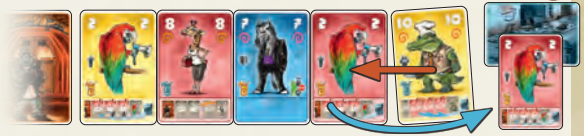
Žirafa **prekročí jedno zviera s menšou silou** smerom k bráne. Ak pred ňou nestojí slabšie zviera, žirafa ostáva stáť.

Efekt žirafy sa opakuje v kole každého hráča. Žirafa prekročí maximálne jedno zviera za ťah (viď Príklady 2 a 3).

7: Zebra… považuje svoje pruhy za jasný signál k zastaveniu

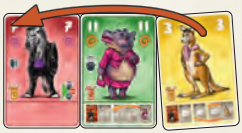
Akce zeber není „opakující se“, ale **„stále aktivní“**.Jejich stálá akce je, že **blokují všechny předbíhače a velké drsňáky**. Nemůže se tak před ně protlačit hrošice, ani je nemůže sežrat krokodýl.

Díky akci zebry jsou všechna zvířata před ní chráněna před tím, aby se před ně protlačila hrošice nebo aby je sežral krokodýl



Príklad 12: *Všetky zvieratá sú slabšie než krokodíl. Predsa sú však žltý papagáj a žirafa ušetrení – krokodíl sa nedostane cez zebru. Zožerie teda iba červeného papagája.*

Príklad 13: *Keď klokan preskočí hrošicu aj zebru, hrošica sa už nikam nenapchá. Jej postup zastaví zebra.*



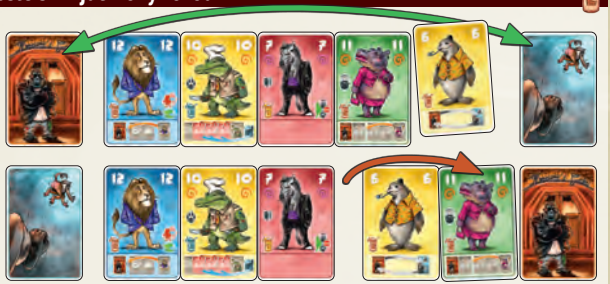
Safari Bar

bb1.rulebook.svk.indd 17 10. 5. 2021 11:56:16

6: Uškatec… proste si nájde nový vchod

Pri zahraní uškatec **vymení** medzi sebou karty Nebeská brána a Vyhodenie

Pamätajte: Ak sa svojou akciou dostane uškatec (nechránený zebrou) pred krokodíla/hrošicu, bude zožraný/predbehnutý.



Príklad 14: *Uškatec vymení karty Nebeská brána a Vyhodenie a dostane sa tak priamo na začiatok tlačenice. Potom ho však predbehne hrošica. Krokodíl uškatca nezožerie, pretože mu v tom bráni zebra.*

5: Chameleón… sa maskuje za iné zviera

Chameleón môže vykonať **akciu iného zvieraťa, ktoré už je v tlačenici.** V tejto akcii (a iba v nej) sa považuje jeho sila za rovnakú, ako má zviera, ktoré imituje

Ale hneď ako príde rad na opakujúce sa efekty, chameleón je už iba chameleónom so silou 5.

Príklad 15: *V tejto situácii nie je rozumné kopírovať hrošicu. Potom, ako sa chameleón dostane pred krokodíla (hrá a postupuje ako by bol hrošica so silou 11), bude zjedený, pretože pri vyhodnocovaní opakujúceho sa efektu krokodíla bude mať chameleón opäť silu 5.*

bb1.rulebook.svk.indd 18 10. 5. 2021 11:56:20

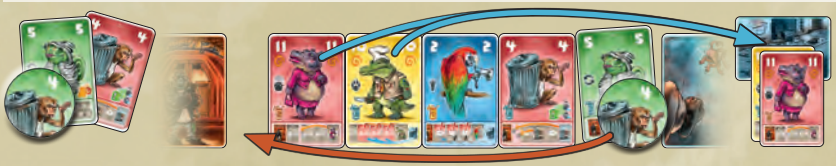
4: Opica… ak ich je viac pokope, sú naozaj neznesiteľné

Jediná opica nemá v tlačenici žiadny efekt.

Ak ale **zahrá opicu niekto ďalší** a v tlačenici už nejaká je, opice zaženú **všetky hrošice a krokodílov** na kartu TO JE KONIEC.

Potom sa **práve zahraná opica** umiestni priamo pred Nebeskú bránu a opice, ktoré už v tlačenici boli, sa umiestnia **za ňu** – avšak v opačnom poradí.

Príklad 16: *Zahraná červená opica sa dostane na prvé miesto (pretože už v tlačenici bola iná opica). Modrá a žltá opica sa presunú za ňu v opačnom poradí, než v akom boli.*



Príklad 17: *Chameleón imituje opicu. Pretože tu už opica je, vyženú krokodíla aj hrošicu a predbehnú ostatné zvieratá. Ak by niekto neskôr zahral opicu, chameleóna sa to týkať už nebude a neposúva sa, pretože je opäť chameleónom.*

3: Klokan… vie perfektne skákať

Klokan **preskočí** jedno alebo dve zvieratá v rade (podľa rozhodnutia hráča). Preskakované zvieratá môžu mať akúkoľvek silu.

Príklad 18: *Klokan preskočí krokodíla a zebru a je tak vďaka zebre chránený pred hladným krokodílom.*

bb1.rulebook.svk.indd 19 10. 5. 2021 11:56:25

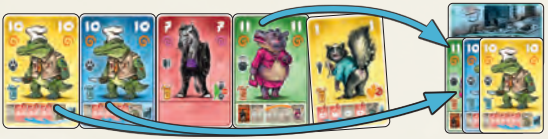
2: Papagáj… všetkých štve… všetkých ohovára… mnohými pohŕda… kohokoľvek zaženie

Papagáj vyženie **akékoľvek zviera** podľa výberu hráča z tlačenia na kartu TO JE KONIEC.

Príklad 19: *Papagáj môže zahnať akékoľvek zviera. Hráč si vyberá zebru a potom krokodíl zožerie opice.*

1: Skunk… jeho „vôňa“ je vskutku silná a sám ju považuje za niečo skutočne elegantné

Skunk odpudí všetky zvieratá **dvoch najsilnejších druhov** v tlačenici, ale nikdy nie iných skunkov. Zvieratá zasiahnuté puchom odídu na kartu TO JE KONIEC.



Príklad 20: *Skunk odpudí oboch krokodílov a hrošicu.*

Pamätajte: Ak chameleón imituje skunka, ostáva skunkom (so silou 1) kým neodpudí dva najsilnejšie druhy zvierat.

Art. Nr.: 60 110 5155 005
Autoři: Stefan Kloß, Anna Oppolzerová
Ilustrácie: Alexander Jung

Preklad: Peter Černák
Grafická úprava: Magda Dubová
Jazyková úprava: Peter Černák

2021, REXhry.cz, www.rexhry.cz
2014, Zoch Verlag, www.zoch-verlag.com

Distribútor pre ČR a SR:
Rexport, s. r. o.,
Palackého tř. 198/72,
612 00 Brno
obchod@rexhry.cz
www.facebook.com/REXhry

bb1.rulebook.svk.indd 20 10. 5. 2021 11:56:30